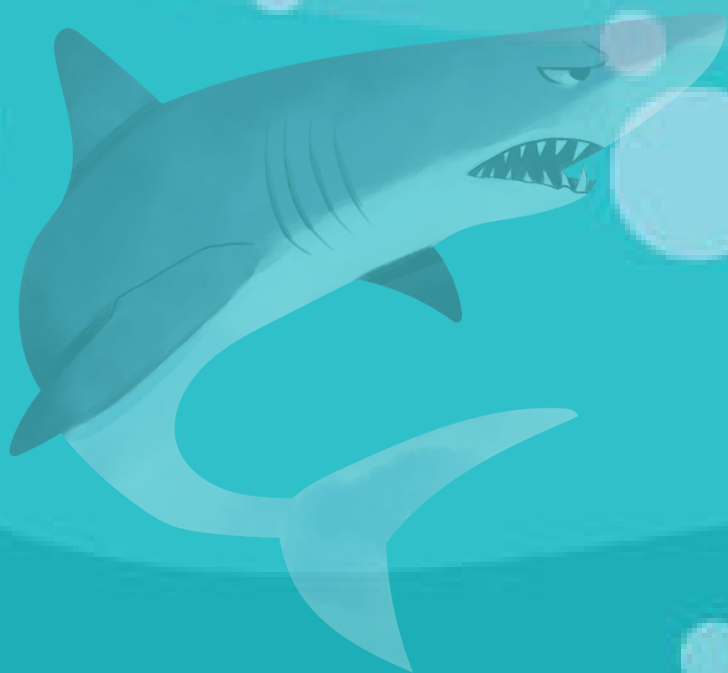


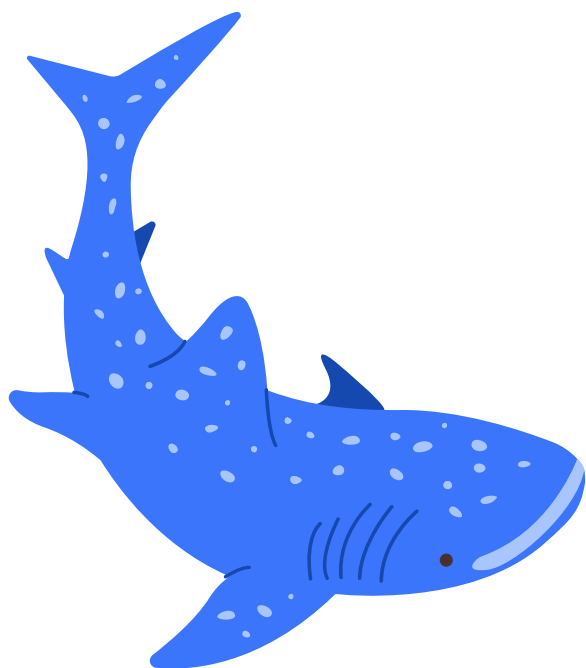
DADOS E TUBARÕES

RPG SOLO

TABÉLISIO LUCAS



O que temos aqui é um RPG solo sobre tubarões. Ou, mais especificamente, sobre tubarões ameaçadores, sempre dispostos a espalhar o Terror. Baseado em filmes como "Sharknado", "O Tubarão de 2 Cabeças" e "Choque de tubarões".



O primeiro passo é definir qual é a ameaça.

Um...(1D6)

- 1- tubarão elétrico...
- 2-tornado de tubarões...
- 3-Deus-Tubarão e seus irmãos...
- 4- Tubarão-Robô...
- 5-Tubarão de 2 Cabeças ...
- 6-Tubarão pré-histórico...

Está...(1d6)

- 1-assombrando...
- 2-controlando...
- 3-destruindo...
- 4-ameaçando...
- 5-modificando...
- 6-doutrinando...



Uma...(1d6)

1-grande metropole

2_ uma cidade do interior

3- O planeta inteiro

4- um lago

5- uma floresta

6-um deserto

Dica: crie uma história a partir do que for sorteado. Não se preocupe em criar algo que faça sentido. Mesmo quando a tabela diz ser um único tubarão, pode significar que são vários , se preferir.



O Seu Personagem

Crie 3 personagens que terão a missão de sobreviver ou enfrentar o(s) tubarões, e salvar o maior número possível de NPCs.

Cada personagem terá 3 atributos:

Investigação, Social e Físico.

Distribua, para cada personagem, os números 8, 7 e 6 entre os atributos, da forma que quiser.

Na dúvida, role seu personagem (1d6):.

1- um pesquisador

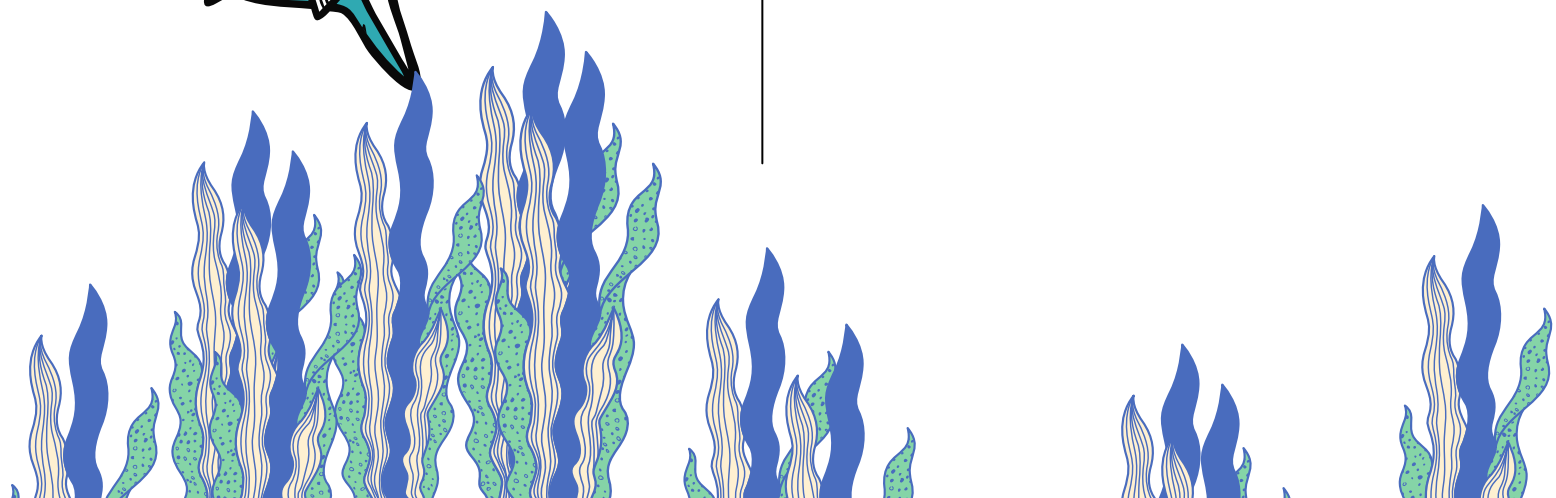
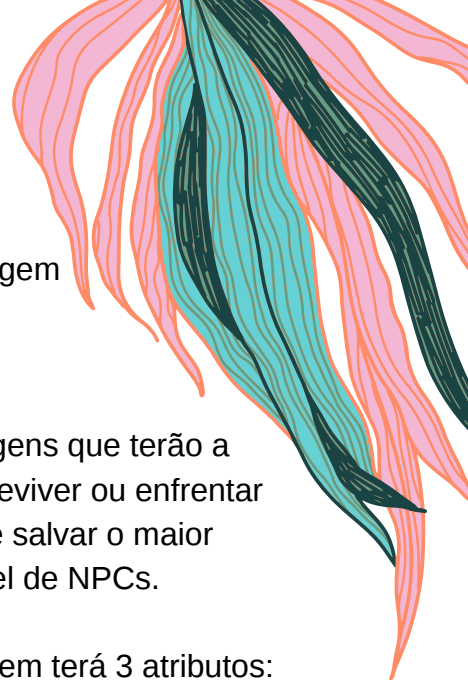
2- líder de torcida

3-biologo(a) divorciada (o)

4-universitaria/o com ótima aparência

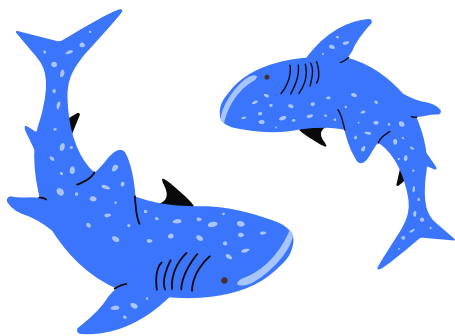
5-um caminhoneiro

6-Policial amargurado



Testando o atributo

Role 2d6. Resultado igual ou menor ao atributo é um Sucesso. Maior, um fracasso.



Criando uma cena

O jogo se passa em cenas. Antes de começar, defina como é o local onde se inicia a história e os personagens principais.

Depois disso, virão as cenas.

Toda cena deve conter os seguintes elementos:

- um NPC morre de forma trágica;
- um elemento complicador é introduzido;

-um problema urgente deve ser resolvido;

A cena termina com a solução ou não do problema.

Na falta de ideia sobre o que acontece na cena, role na tabela abaixo (1d6)

1- alguma coisa explode

2- ataque tubarão

3- tubarão ataca e explode

4- todos ficam presos em algum lugar

5- uma ameaça vindo do ar

6- uma festa

Solucionando problemas

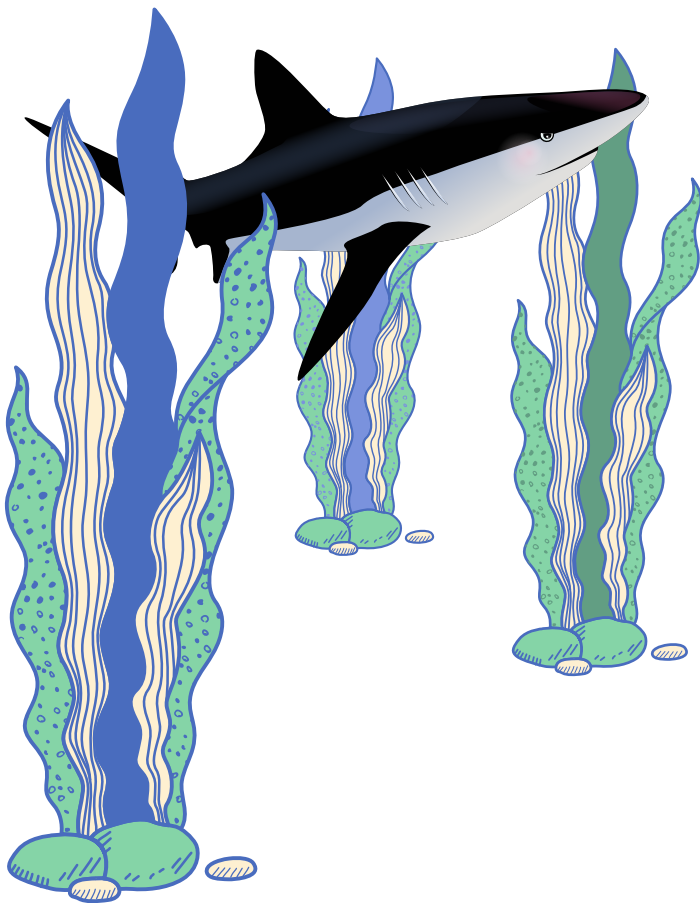
Solucionar problemas quer dizer escolher uma Ação decisiva.

Ações decisivas são "movimentos" que o jogador pode escolher no intuito de resolver um problema.

O jogador pode escolher 1 Ação decisiva para resolver uma cena. Se passar no teste, a situação melhora, e a cena acaba. Se não passar, a situação piora muito, e o jogador



deve escolher uma segunda Ação decisiva, diferente da primeira. Se passar, a situação se "descomplica" um pouco. Se falhar, tudo fica absurdamente complicado. Siga para a próxima cena.



Ações decisivas

Como proceder

- imagine a cena; crie o máximo de detalhes; use as tabelas acima em caso de faltar ideias; use geradores de ideias e simuladores de Mestre em caso de necessidade; crie uma situação-problema; escolha uma das Ações decisivas abaixo; faça o teste; descreva O resultado narrativamente.

Ações

-Investigar: quando estiver procurando alguma informação, algo ou alguém. Teste Investigação.

-Convencer: quando interagir com pessoas. Teste Social.

-Fugir: quando precisar se esconder ou "sumir". Teste Físico.

-Brigar: quando...brigar. teste Físico.

-Superar: para qualquer ação que parecer impossível, sobre humana ou muitoooooo difícil. Teste Físico, Investigação ou Social, com uma penalização de -2.

-Conquistar: quando quiser flertar ou conquistar alguém. Isso pode acontecer até nos momentos mais improváveis. Teste Social.

Sinta-se livre para criar novas Ações decisivas.

Morrendo

Cada vez que o personagem falha em um teste, marque 1 ponto de Fracasso. Todo personagem ao atingir 4 pontos de fracasso deverá morrer de forma sangrenta.

Eliminando pontos de Fracasso

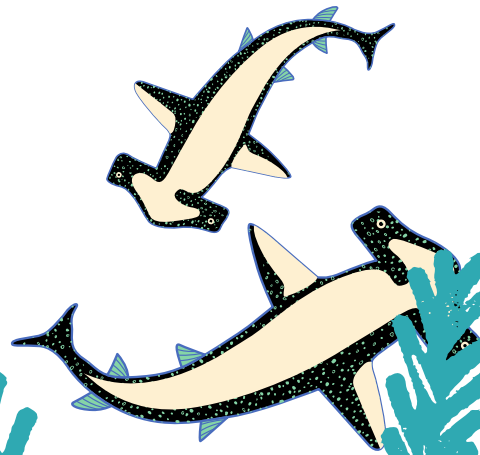
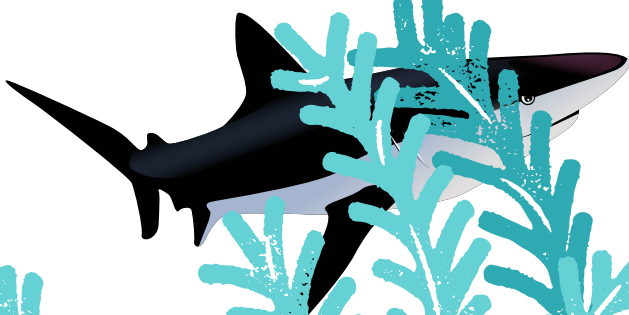
Toda vez que o personagem escolhe a ação decisiva "Superar" e obtém Sucesso, ele pode eliminar 1 ponto de Fracasso.

Vencendo os tubarões

Os tubarões são vencidos se ao menos 1 personagem sobreviver 12 cenas E passar em 1 teste de "Superar"

House Rules

Todas as dúvidas e situações não previstas devem ser resolvidas com regras caseiras.



Oráculo

Toda vez que tiver dúvidas sobre algum elemento de cenário, pergunte ao Oráculo abaixo. Lembre-se de converter sua pergunta em uma coisa que possa ser respondida com "SIM" ou "NÃO".

1D6

1-2: NÃO

3-6: SIM

REGRA IMPORTANTE

Use o Oráculo para responder elementos de cenário apenas, npcs, locações...para coisas relacionadas a ações dos seus personagens, use testes dos atributos!

DADO TUBARÃO

Todas as vezes que utilizar o Oráculo, role também 1d6 de cor ou tamanho diferente. Se cair "6" nesse dado, acrescente algum elemento novo e inesperado na cena. Deve ser algo problemático, que SEMPRE irá trazer desafios aos personagens.

